FOX
INTERACTIVE

Avertissement aux utilisateurs de téléviseurs à retroprojection

Les images fixes peuvent endommager de manière irréversible le tube cathodique ou marquer à jamais les luminophores qui constituent l'écran de ces téléviseurs. C'est pourquoi il est conseillé d'éviter d'utiliser des jeux vidéo trop souvent ou de façon prolongée avec les téléviseurs à rétroprojection.

Prévention des risques d'épilepsie

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION DE JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance et ce, y compris dans la vie de tous les jours.

Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, perte de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser IMMÉDIATEMENT la partie et consulter votre médecin.

RÈGLES À RESPECTER POUR JOUER DANS LES MEILLEURES CONDITIONS POSSIBLES

- S'installer confortablement, en position assise, le plus loin possible de l'écran.
- Eviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
- Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.

Ubisoft Manuel

Sommaire

CONFIGURATION D'INSTALLATION ET DE SYSTÈME 3

COMMENCER L'ENQUÊTE 6

NAVIGATION ET INTERACTION 14

INSTRUMENTS ET INVENTAIRE 16

POSTE DE TRAVAIL 19

ICONES 22

ASSISTANCE TECHNIQUE 23

GÉNÉRIQUE 25

Le Vieux Manuel

Configuration d'installation et de système

CONFIGURATION MINIMUM NÉCESSAIRE POUR PC

- Processeur Pentium® 120 MHz (166 MHz recommandé).
- Windows® 95, Windows® 98 ou Windows NT 4.0 avec Service Pack 3.
- 250 Mo d'espace disponible sur le disque dur.
- 16 Mo de mémoire RAM (32 Mo recommandés).
- Lecteur de CD-ROM quadruple vitesse (octuple vitesse recommandé).
- Carte graphique compatible avec DirectX Windows 95 en haute résolution (16-bit) de 640 x 480 (24-bit True Colour recommandé).
- Carte son compatible avec DirectX Windows 95.
- Souris compatible avec Windows 95.

Remarque : Apple QuickTime™ 3.0 et Microsoft DirectX™ 5 seront installés automatiquement si ce n'est déjà fait.

CONFIGURATION MINIMUM NÉCESSAIRE POUR MACINTOSH

- Power Macintosh™ 603 de 120 MHz (180 MHz recommandés).
- MacOS 7.1 ou plus récent.
- 250 Mo d'espace disponible sur le disque dur.
- 12 Mo de mémoire RAM avec activation de mémoire virtuelle ou 18 Mo de mémoire RAM avec désactivation de mémoire virtuelle (32 Mo recommandés).
- Lecteur de CD-ROM quadruple vitesse (octuple vitesse recommandé).
- Carte graphique proposant des milliers de couleurs à la résolution 640 x 480 (millions de couleurs recommandée).

Note : Apple QuickTime 3.0 et DrawSprocket 1.1.2 doivent être installés si ce n'est déjà fait.

MISE À JOUR DES INFORMATIONS

Toute information est accessible dans les Notes d'information sur le CD X-Files 1 (*Readme.txt* sur PC, *Readme.txt* sur Macintosh). Veuillez consulter ces notes avant d'installer X-Files sur votre ordinateur.

Le Vieux Manuel

INSTALLATION SUR PC

1. Fermez toutes les applications ouvertes sur votre PC.
2. Insérez le CD X-Files 1 dans votre lecteur de CD-ROM.
3. Si AutoRun est activé, le programme d'installation se mettra automatiquement en route après quelques secondes et vous guidera au cours du processus d'installation.
4. Si AutoRun est désactivé, ouvrez *Poste de travail* et faites un double-clic sur l'icône du lecteur de CD-ROM. Faites un double-clic sur le programme d'installation (Setup.exe) pour commencer l'installation. Vous pouvez choisir Installation Minimale, Standard ou Complète. L'option Complète installera la totalité du jeu sur votre disque dur, rendant ainsi le changement de CD inutile.
5. Le programme d'installation vérifiera si votre ordinateur possède les dernières versions de Microsoft DirectX et Apple QuickTime et les installera si nécessaire. Il est possible que vous ayez à redémarrer votre ordinateur pour rendre cette nouvelle installation effective.

POUR COMMENCER X-FILES

Après avoir terminé l'installation, sélectionnez le raccourci X-Files (placé par défaut dans le groupe *Fox Interactive* que l'on peut sélectionner dans la section Programmes du Menu de Démarrage), vous pourrez alors commencer votre enquête.

DÉSINSTALLATION

Sélectionnez l'option The X-Files Uninstall qui se trouve dans le groupe Fox Interactive. Vous serez guidé au cours du processus de désinstallation.

INSTALLATION SUR MACINTOSH

1. Fermez toutes les applications ouvertes sur votre Macintosh.
2. Insérez le CD X-Files 1 dans le lecteur de CD-ROM.
3. Faites un double-clic sur l'icône Installer X-Files qui se trouve sur le CD X-Files 1.
4. Sélectionnez une option d'installation sur la gauche et amenez-la sur n'importe quel lecteur disponible à droite. Vous pouvez sélectionner plusieurs options d'installation, Minimale ou Standard. Pour effectuer une installation Complète (copier la totalité du jeu sur votre disque dur, rendant ainsi le changement de CD inutile) veuillez vous reporter à la section *Readme.txt* du CD 1.

Le vieux Manuel

5. QuickTime 3.0 doit être installé sur votre ordinateur pour faire fonctionner X-Files. Pour installer QuickTime 3.0, amenez l'icône QuickTime Install de la gauche vers n'importe quel lecteur disponible sur la droite.

DÉMARRER LE JEU

Après avoir terminé l'installation, faites un double-clic sur l'icône X-Files dans le répertoire dans lequel le jeu a été installé sur votre disque dur et commencez votre enquête.

DÉSINSTALLATION

Insérez le CD 1 X-Files. Faites un double-clic sur l'icône Installer X-Files qui se trouve sur le CD 1 de X-Files. Sélectionnez l'option Désinstallation sur la gauche et amenez son icône sur le lecteur dans lequel le jeu est installé.

EN CAS DE PROBLÈME

Généralités – Assurez vous que votre système correspond à la configuration minimum nécessaire et que les derniers gestionnaires sont installés sur votre ordinateur.

Amélioration des performances – Vous disposez de plusieurs options vous permettant d'atteindre un équilibre entre l'esthétique et les performances. En cliquant sur Performances optimales dans l'écran des Options, différents paramètres seront automatiquement réglés, vous proposant les conditions optimales. Expérimentez ces paramètres afin de trouver la meilleure solution pour votre ordinateur. De plus, lisez les Notes d'information pour obtenir davantage d'informations pour optimiser votre ordinateur et obtenir de meilleurs résultats.

POURQUOI X-FILES NE S'INSTALLE-T-IL PAS SUR MON DISQUE DUR ?

- Vérifiez que vous avez suffisamment d'espace disponible sur votre disque dur.
- X-Files nécessite un minimum de 250 Mo pour s'installer.
- Nous déconseillons d'installer X-Files sur un disque dur compressé.

POURQUOI X-FILES NE SE CHARGE-T-IL PAS ?

- Vérifiez que vous avez suffisamment de mémoire libre.
- Fermez toutes les applications inutiles.

Note : les utilisateurs de Windows doivent s'assurer que Apple QuickTime 3.0 (ou plus récent) et Microsoft DirectX 5 (ou plus récent) sont installés.

Le Vieux Manuel

POURQUOI LA VIDÉO NE SE DÉROULE-T-ELLE PAS CORRECTEMENT ?

- Trop d'applications sont ouvertes à l'arrière-plan.
- Fermez toutes les applications inutiles (en particulier les boîtes MS-DOS et les applications non nécessaires dans la barre des tâches inférieure du PC) puis réessayez.

Commencer l'enquête

AGENT WILLMORE

Vous incarnez l'agent Craig Willmore, et il vous appartient d'effectuer les tâches nécessaires vous permettant de mener à bien une enquête officielle du FBI. Vous serez confronté à des situations variées qui dépendront des réponses efficaces et professionnelles aux actions et questions de toutes les personnes impliquées dans les faits. Vous rencontrerez un certain nombre de problèmes dans votre enquête : rappelez-vous que vous avez prêté serment d'en trouver les réponses. Votre travail sur le terrain doit donner des résultats si vous avez à cœur de conserver votre réputation d'agent exceptionnel. Si vous n'oubliez pas cela, vous conviendrez que les distractions de nature personnelle pourraient porter atteinte à la suite de votre enquête.

CODE DE BONNE CONDUITE

Tous les agents assermentés du FBI acceptent de respecter les points cités dans le Code officiel de bonne conduite.

1. Respectez et protégez la dignité humaine et faites respecter les droits civiques de toute personne.
2. Accomplissez les devoirs prescrits par la loi en servant les Etats-Unis d'Amérique et en protégeant toute personne contre tout acte illégal.
3. N'utilisez la force qu'en cas de stricte nécessité et seulement dans la mesure nécessaire à l'accomplissement de vos devoirs en toute sécurité.
4. Utilisez les armes à feu (attribuées par le Bureau) uniquement en dernier recours ; n'employez pas d'arme à feu sauf si un délinquant suspect oppose une résistance armée ou met en danger la vie des citoyens ou des représentants de la loi.
5. N'infligez et ne tolérez aucun acte de torture ou tout autre traitement cruel, inhumain ou dégradant, ni punition envers quiconque, qu'il soit en détention ou non. De même ne soyez pas l'instigateur de tels actes.
6. Ne commettez aucun acte de corruption ; combattez et opposez-vous rigoureusement à de tels comportements.

Le Vieux Manuel

7. Respectez la confidentialité de toutes affaires, à moins que l'accomplissement de votre devoir et les besoins de la justice ne nécessitent le contraire, et uniquement dans ce cas.
8. Abstenez-vous de divulguer, de parler, de copier ou d'enregistrer tout document classé, protégé, ou tout autre fait considéré comme sensible par le FBI à tout individu, organisation, gouvernement ou autre, sans l'autorisation expresse du Directeur du FBI.
9. Respectez la loi et le code et opposez-vous à toute violation dudit code ou des lois du Gouvernement Fédéral, des états souverains et municipalités des Etats-Unis.
10. Suivez le Code de bonne conduite du Bureau sans faillir, et soumettez-vous aux règlements du Conseil de discipline et d'enquête convoqué pour enquêter et légiférer sur toute violation de ce code par un agent du FBI.

Votre dossier actuel est vierge. Vous avez l'opportunité de résoudre un cas difficile, il se pourrait que c'est justement ce dont vous avez besoin pour renforcer l'excellente réputation qui est la vôtre depuis que vous avez rejoint le FBI.

Vous trouverez ci-dessous une copie officielle de votre dossier personnel :

FEDERAL BUREAU OF INVESTIGATION
DIVISION DES RESSOURCES HUMAINES – DOSSIER PERSONNEL

ACCES LIMITE A PARTIR DE L-4 ET PLUS

Nom :	Willmore, Craig Joshua
Date de naissance :	19.10.1963
Lieu de naissance :	Kenosha, Wisconsin
Race :	Caucasienne
Yeux :	Noisette
Cheveux :	bruns
Taille :	1.86 m
Poids :	79 Kg
Sexe :	masculin
Situation de famille :	divorcé

Scolarité :
Université de Kenosha, Wisconsin.
BA, Université de Northwestern, Evanston, Illinois.
MA, Université de New York, N.Y.

Le Vieux Manuel

Carrière professionnelle : a été recruté après avoir terminé avec succès ses études à l'Université de New York. Entraînement professionnel à l'Académie du FBI à Quantico, Virginie. A gagné les niveaux supérieurs d'habilitation en matière de lutte anti-terroriste et de négociations en cas de prise d'otages.

Affecté au Quartier Général du FBI à Washington, D.C. en novembre 1991, il a ensuite rejoint le Département de la Criminalité. A participé à la surveillance, à l'enquête, puis à l'arrestation des membres du réseau "Ivan", une organisation informelle d'immigrants russes qui tentaient de prendre le contrôle du marché du diamant de Lower Manhattan et de Queens. Suite aux inculpations, sept individus ont été condamnés à des peines de prison et onze autres ont été expulsés vers la Russie. L'équipe d'enquête composée de Willmore, Becker, DeBolt et Young, a reçu les félicitations du Directeur pour l'excellent travail réalisé.

En août 1992, l'agent spécial Willmore a été affecté à la Division Anti-Terroriste (DAT) sous les ordres de l'Inspecteur Principal Chris Westergaard, au Bureau détaché (Branche à l'écran du jeu) de Baltimore. Il s'est à nouveau distingué dans l'exercice de ses fonctions en organisant une cellule de la DAT enquêtant sur l'existence de milices antigouvernementales en Pennsylvanie, au Maryland et en Virginie. Il a participé à l'enquête qui a abouti au démantèlement de plusieurs de ces groupes paramilitaires, et à l'arrestation de plusieurs individus responsables de trafics d'armes dans ces trois états. Les félicitations pour actes exemplaires dans son action au sein de la DAT ont été portées sur son état de service.

Muté au Bureau détaché de Seattle, Washington en janvier 1993.

NOTE : les informations contenues dans ce dossier personnel ainsi que celles d'autres dossiers permanents sont soumises à une autorisation préalable délivrée par le Directeur du personnel adjoint, Quartier Général du FBI, Washington, D.C. Aucune information, donnée, ni aucun fait ne peuvent être copiés, transmis par voie verbale, électronique, photographique ou tout autre moyen, à un tiers quelconque sans autorisation de la Direction.

FBI/PERS.11370:tgv.GRD/2021.5

Le Vieux Manuel

MENU PRINCIPAL

Quand vous avez commencé votre enquête, vous pouvez revenir au Menu principal à tout moment en déplaçant le curseur vers l'angle supérieur droit de votre écran et en cliquant lorsqu'il se transforme en X. (Vous pouvez également appuyer sur la touche ECHAP pour retrouver le Menu principal). Ceci permettra de sauvegarder l'état actuel de votre enquête ou de choisir parmi l'une des options ci-dessous.

NOUVEAU

Cliquez sur NOUVEAU pour commencer une nouvelle enquête. Il est possible que l'on vous demande d'insérer le CD 1 de X-Files si ce n'est déjà fait. Selon les options choisies Sauvegarder le jeu en quittant, vous pourrez sauvegarder une enquête en cours.

CHARGER

Cliquez sur CHARGER si vous avez déjà sauvegardé une enquête et désirez la reprendre là où vous l'avez laissée. Après avoir choisi parmi les trois enquêtes proposées sur l'écran de chargement, insérez le CD adéquat si ce n'est déjà fait.

ENREGISTRER

Vous pouvez sauvegarder une enquête en cours à tout moment. Cliquez sur ENREGISTRER dans le menu principal et choisissez l'un des trois espaces disponibles. Tapez un nom pour l'enquête et cliquez sur ENREGISTRER dans le bas de l'écran. Vous pouvez également annuler en cliquant sur ANNULER si vous ne voulez pas sauvegarder. Si tous les espaces sont occupés, vous pouvez écraser une sauvegarde précédente en cliquant sur l'espace, puis sur ENREGISTRER dans le bas de l'écran. Vous pouvez aussi renommer puis cliquer au bas de l'écran. Vous devrez alors confirmer que vous désirez écraser le fichier sauvegardé auparavant.

PRÉCÉDENT/RETOUR

Cliquez sur PRECEDENT pour charger la dernière enquête. PRECEDENT se transformera en RETOUR si vous avez une enquête en cours que vous avez quittée pour retrouver le Menu principal ; en cliquant sur RETOUR, vous retrouverez cette enquête en cours.

Le Vieux Manuel

OPTIONS

Cliquez sur Options pour régler le son, les graphismes et les paramètres du jeu.

Audio – Il y a quatre barres de réglage dans le Menu audio. Les trois premières vous permettent de régler le **Volume des dialogues, Volume de la musique,** et le **Volume des effets sonores.** La quatrième réglette vous permet de régler le **Volume général** pour tous les sons du jeu. Pour effectuer vos réglages, cliquez sur les barres de réglage jusqu'au niveau désiré et l'indicateur se placera automatiquement à cet endroit. De plus, en cliquant sur les symboles - et + de chaque barre de réglage, les niveaux seront modifiés d'un point.

Son 3D - Cette option active et désactive le son 3D. Vous pouvez ainsi adapter le niveau des sons lors de vos déplacements. Par exemple, le téléphone sonnera de plus en plus fort alors que vous vous en approchez et de moins en moins fort quand vous vous en éloignez.

GRAPHIQUES

Réglage automatique de la résolution de l'écran – Choisissez de régler automatiquement la résolution de l'écran en commençant à jouer ou si vous désirez être questionné à ce sujet. Sélectionnez Oui pour agrandir la zone visible.

Réglage automatique de la profondeur de l'écran – Choisissez de changer la profondeur de l'écran automatiquement en commençant à jouer ou si vous désirez être questionné à ce sujet. Sélectionnez 16 (milliers de couleurs) pour de meilleures performances et 24 (millions de couleurs) pour une meilleure qualité.

Texte au verso – Si elle est activée, cette option fournit une description écrite des différentes icônes.

Texte doux – Cette option améliore l'aspect des caractères si elle est activée.

Messages subliminaux – Si elle est activée, cette option permet les messages subliminaux qui renforcent les qualités psychologiques dominantes de la personnalité d'un agent et de son style d'investigation.

Changement de navigation - En activant cette option, vos déplacements seront plus réalistes et plus naturels, en particulier quand vous vous tournez vers la droite ou la gauche. Cette fonction peut vous aider à vous déplacer avec plus d'aisance dans des environnements plus complexes.

Vieux Manuel

Dessins translucides - Si elle est activée, cette option améliore l'aspect des icônes, du curseur et des dessins sur la fenêtre vidéo.

Vidéo haute qualité – Si elle est activée, cette option améliore la qualité de la vidéo au cours du jeu en couleurs 16-bit. Elle peut être désactivée pour obtenir des performances maximales.

Inventaire – Vous pouvez afficher votre inventaire en permanence ou le dissimuler jusqu'à ce que vous en ayez besoin.

Luminosité de la lampe de poche – Réglez la luminosité de votre lampe : Faible, Moyenne ou Forte.

Portée de la lampe de poche – Réglez le faisceau de votre lampe : Etroit, Moyen ou Large. Un faisceau étroit donne de meilleures performances.

Calibration du moniteur – Vous permet d'ajuster les paramètres de l'écran afin d'obtenir les meilleures qualités visuelles de X-Files.

Environnements vivants– Cette option propose des environnements variés et vivants mais peut être désactivée pour obtenir des performances maximales.

JEU

Intuition artificielle – Les agents ayant besoin d'une aide spéciale au cours de leur enquête devraient activer cette option avant d'entreprendre leur mission (voir section Intuition artificielle).

Retour automatique – A certains moments de votre enquête, vous risquez de vous trouver dans une situation au cours de laquelle votre vie est menacée et dont vous ne sortirez pas indemne, ou vivant. Si l'option Revoir l'action est activée, vous pourrez retrouver l'enquête juste avant cette situation dangereuse, plusieurs fois si nécessaire, sans être pénalisé.

Niveau de difficulté de la scène d'action – Vous permet de choisir le niveau de difficulté dans les scènes d'action interactives : Facile, Standard, Difficile.

Sauvegarder le jeu en quittant – Vous pouvez choisir de sauvegarder votre enquête en cours quand vous quittez X-Files ou quand vous commencez une nouvelle mission. Les trois options sont :

Question – Vous devrez répondre si vous désirez sauvegarder l'état actuel de votre enquête ou non.

Oui – Vous verrez apparaître l'écran de sauvegarde.

Non – L'état actuel de votre enquête ne sera pas sauvegardé.

Le vieux Manuel

Passer l'introduction – En cliquant sur Oui, vous évitez la vidéo d'ouverture.

Droite/Command (Pomme) + Cliquer pour passer une vidéo – Si Oui est activé, ceci vous permet d'éviter toute vidéo en faisant un clic-droit sur la souris (PC) ou en appuyant sur la touche Command (Pomme) tout en cliquant sur la souris (Macintosh).

MEILLEURES PERFORMANCES

Cette option modifie différents paramètres de son, graphiques et de jeu pour permettre de meilleures performances sur des ordinateurs moins puissants. Après avoir choisi cette option, vous pourrez faire des essais en modifiant des paramètres isolés afin de trouver un équilibre alliant performances et qualité sur votre ordinateur.

QUALITÉ OPTIMALE

Cette option modifie divers paramètres de son, graphiques et de jeu pour assurer un niveau supérieur de qualité sur des ordinateurs de plus grande puissance. Après avoir sélectionné cette option, vous pourrez faire des essais en modifiant des paramètres isolés pour trouver un équilibre alliant performances et qualité sur votre ordinateur.

RETOUR AU MENU PRINCIPAL

Cliquez ici pour retrouver le Menu principal de X-Files.

AIDE

L'écran d'Aide vous présente un aperçu des possibilités et actions que vous pourrez rencontrer au cours de votre investigation.

QUITTER

En cliquant sur QUITTER, vous sortirez de X-Files. Selon les options que vous avez choisies, vous pourrez être amené à sauvegarder l'état de votre enquête si vous en avez une en cours (voir la section Options ci-dessus).

Le Vieux Manuel

COMMANDES CLAVIER

Les dispositions suivantes peuvent être réalisées directement à l'aide de touches combinées. La touche **Alt** est utilisée sur PC, et la touche **Command (Pomme)** sur Macintosh.

Alt / Command (Pomme) + A	Activer/désactiver l'intuition artificielle.
Alt / Command (Pomme) + M	Activer/désactiver les messages subliminaux.
Alt / Command (Pomme) + R	Activer/désactiver le texte déroulant.
Alt / Command (Pomme) + T	Activer/désactiver le changement de navigation.
Alt / Command (Pomme) + P	Pause du jeu.
Alt / Command (Pomme) + S	Enregistrer et mettre à jour rapidement votre dernière enquête sauvegardée.
Alt / Command (Pomme) + 0-9	Règle le volume général du son (0 = muet, 9 = maximum)
Alt + X	Quitter X-Files (PC)
Command (Pomme) + Q	Quitter X-Files (Macintosh)
Echap	Retour au Menu principal
Touches directionnelles	Se déplacer vers l'avant, la gauche, la droite.

INTUITION ARTIFICIELLE

Lorsqu'elle est activée, l'intuition artificielle permet à l'agent une aide accrue sous la forme de :

- Indices visuels se rapportant à l'enquête.
- Informations de la part d'autres agents.
- Icônes d'action permettant à l'agent d'accomplir plus facilement son investigation.

Quand l'intuition artificielle est en mesure d'apporter son aide, vous verrez apparaître un petit symbole bleu en haut à droite de la fenêtre. En cliquant sur ce symbole vous pourrez parcourir une série d'indices visuels suivis par l'apparition d'une ou plusieurs icônes d'action.

Ce symbole se mettra à tourbillonner et à vibrer si vous vous trouvez à proximité d'une information capitale pour votre enquête. En cliquant sur ce symbole lorsqu'il est dans cet état d'activité mettra directement dans votre champ de vision les objets en question, vous permettant de les examiner immédiatement.

Le Vieux Manuel

L'agent spécial dirigeant le Bureau détaché est à disposition des agents en mission, pour leur apporter aide et assistance, et ce indépendamment de l'intuition artificielle.

Navigation et Interaction

En déplaçant le curseur de la souris, il changera d'aspect selon l'objet sur lequel il se trouve. Chacun de ces aspects correspond à diverses fonctions d'une enquête. Quand le curseur prend la forme d'une petite croix blanche, il se trouve dans un état neutre sans fonction particulière. Les différentes formes et fonctions du curseur :

CURSEURS DE NAVIGATION

Quand le curseur de la souris se transforme en main indiquant une direction particulière, en cliquant avec la souris dans cette zone, vous vous déplacerez à l'endroit indiqué. Une main indiquant la gauche ou la droite fera pivoter l'écran et vous vous trouverez face à cette direction. Une main pointée en avant vous fera avancer dans un endroit donné. Un pouce pointé en arrière vous fera quitter un endroit, ou, si vous êtes en train d'examiner un objet ou un endroit de près au moyen du zoom, le fait de cliquer vous fera revenir à une vue normale ou vous fera quitter cet endroit. La main peut également indiquer le haut ou le bas dans certaines zones ; en cliquant, votre regard se dirigera dans cette direction. Les mouvements dans ces directions seront possibles au moyen de la main pointant en avant.

ZOOM

Quand le curseur se transforme en œil, il vous indique que cet objet peut être visionné de près. Dans le cas de documents découverts au cours d'une enquête, l'œil peut se transformer en main pointant à droite ou à gauche, indiquant par là que les pages du document peuvent être tournées dans les deux sens. Quand vous avez un gros plan d'un document, le pouce pointé en arrière vous ramènera graduellement à votre vision d'origine de la scène.

Le Jeux Manuel

CURSEUR D'ACTIONS

Quand le curseur apparaît sous forme de poing tenant un éclair, il vous indique qu'une action ou une interaction avec un objet ou une personne peut être effectuée. Il apparaîtra par exemple au-dessus de poignées de portes et en cliquant avec la souris, cette porte s'ouvrira. A d'autres moments de l'enquête, certaines actions nécessiteront l'utilisation d'un objet particulier de l'inventaire. Par exemple, pour recueillir des preuves, devrez d'abord cliquer sur le kit pour rassembler les pièces à conviction puis déplacer le curseur (qui a pris l'aspect du kit) sur l'objet que vous voulez ramasser et cliquez pour prendre l'objet.

CURSEUR DE CONVERSATION

L'agent peut mener une conversation avec d'autres personnes en cliquant sur eux lorsque le curseur se transforme en "bouche". Quand la conversation est activée, on pourra choisir soit dans la liste des options dialogue (contenue dans la boîte de dialogue), soit dans les icônes de suggestions disponibles apparaissant en haut de l'écran (voir la section Icônes de suggestions pour plus de détails).

PARLER
Quel genre de cancer était-ce?
Comment savez-vous qu'il a pris de la drogue?
Qu'est-ce qui peut être la cause d'un tel cancer?

Agrandissement de la boîte de dialogue

S'il y a plusieurs possibilités de conversations, vous pouvez dérouler la boîte de dialogue en cliquant sur la barre se trouvant à droite de la boîte. Dans certains cas, l'onglet contenant l'histoire (c'est à dire, l'historique de la conversation) des dialogues peut apparaître ; vous pouvez alors répéter des questions déjà posées en cliquant sur cet onglet. Si vous décidez de ne pas poursuivre la conversation, vous pouvez fermer la boîte de dialogue en cliquant sur le carré dans le coin supérieur droit de la boîte de dialogues.

Le Vieux Manoir

TOUCHES DIRECTIONNELLES

Les touches directionnelles en forme de flèche de votre clavier peuvent également êtres utilisées pour vos déplacements. Cependant, lorsque plusieurs directions sont possibles, ces touches risquent de manquer de précision et demander davantage de manipulations.

FAIRE UNE PAUSE DANS L'ENQUÊTE

Vous pouvez faire une pause dans votre enquête en appuyant sur Alt+P sur PC ou Command (Pomme)+P sur Macintosh. Pour revenir à votre mission, appuyez sur n'importe quelle touche ou cliquez sur la souris.

Instruments et Inventaire

Tout au long de votre investigation, vous ramasserez de nombreux objets qui vous aideront dans votre tentative. Lorsqu'ils auront été recueillis, ils apparaîtront au bas de votre écran dans l'inventaire.

Vous pouvez sélectionner un objet en cliquant sur l'icône le représentant dans l'inventaire. Ces objets sont cachés par défaut jusqu'à ce que le curseur traverse la zone d'inventaire (vous pouvez cependant décider de rendre l'inventaire visible tout le temps en réglant l'option dans la section Graphiques du menu Options). Lorsque votre choix est fait, l'icône de l'objet sélectionné restera visible dans le bas de l'écran, indiquant ainsi qu'il est activé. Certains objets de l'inventaire s'activent automatiquement, par exemple les lunettes infrarouges, d'autres doivent être activés en cliquant dessus, déplacés vers un objet désigné, puis en cliquant dessus une nouvelle fois, ils seront alors activés. C'est le cas par exemple du passe-partout sur une serrure de porte. Si l'objet peut être utilisé, le curseur prendra sa forme quand vous passerez sur une cible adéquate.

Si on ne veut plus utiliser un objet de l'inventaire, déplacez simplement le curseur vers le bas de l'écran.

Tout objet de l'inventaire peut être examiné en détail (non pas utilisé) en cliquant sur le bouton droit de la souris (sur PC) ou en appuyant sur la touche Command (Pomme) et en cliquant sur l'objet désiré (sur Mackintosh).

Lieux Manuel

Un usage inopportun de certains objets de l'inventaire, tels que l'arme ou les menottes, peut avoir des effets négatifs sur votre enquête (Voir la section Commencer l'enquête). Il est de votre responsabilité de vous procurer tout instrument dont vous aurez besoin au Bureau détaché. Vous pourrez vous procurer divers autres objets à tout moment et n'importe où au cours de votre investigation.

Pour commencer chaque nouvelle enquête, vous aurez automatiquement à disposition les instruments suivants :

ASSISTANT NUMÉRIQUE PERSONNEL (ANP)

L'assistant numérique personnel est l'outil indispensable pour mener une enquête sérieuse et efficace. Il peut être utilisé pour :

Navigation – Vous pouvez vous déplacer dans différents endroits au moyen d'un plan de Seattle et de ses environs. Les destinations possibles sont signalées par un point rouge. Lorsqu'ils ont été activés et visités, la plupart des lieux peuvent être revisités à volonté. Si pour une raison quelconque, il est impossible de s'y rendre, l'assistant digital personnel émettra un signal sonore indiquant qu'il ne vous est pas possible actuellement d'y aller.

Bloc note – Vos notes au sujet des lieux du crime et autres informations sont automatiquement enregistrées dans l'ANP lors de vos visites. Cette application interagit également avec le programme de courrier électronique, vous permettant d'envoyer toute information par courrier électronique en cliquant sur l'icône en forme d'enveloppe sous la fenêtre principale de l'ANP. Pour parcourir vos notes, cliquez sur les icônes avant et arrière de la fenêtre principale de l'ANP.

Adresses – Les noms, adresses, numéros de téléphone et adresses électroniques de vos contacts personnels et professionnels se trouvent dans cette base de données.

Courrier électronique – Vous permet de recevoir et d'envoyer du courrier électronique à distance.

Téléphone cellulaire – Vous pouvez utiliser votre téléphone cellulaire à tout moment au cours de votre enquête pour suivre des pistes ou contacter des personnes dont les coordonnées se trouvent dans la base de données de votre ANP, votre poste de travail ou l'annuaire de votre téléphone. Vous pouvez composer vos numéros en cliquant directement sur le téléphone ou en utilisant les touches chiffrées de votre ordinateur.

Le manuel

Appeler – Lorsque vous avez composé le numéro de téléphone désiré, appuyez sur la touche représentant un petit téléphone vert.

Fin – Lorsque vous avez terminé votre appel, appuyez sur la touche représentant un petit téléphone rouge pour raccrocher.

Clear – Si vous vous trompez de numéro ou désirez en composer un autre, appuyez sur la touche "Clear" pour effacer le numéro qui apparaît sur l'écran de votre téléphone.

Menu – Cette touche fera apparaître une liste de contacts que vous êtes susceptible d'appeler régulièrement. Vous pourrez l'utiliser en même temps que la touche "Dérouler" (voir ci-dessous).

Dérouler – Lorsque vous avez activé la liste de contacts (ils apparaîtront l'un après l'autre dans la fenêtre du téléphone) la touche "Dérouler" vous permettra de parcourir la liste en cliquant sur les flèches "Haut" et "Bas".

Arrêt – Si vous ne voulez plus utiliser le téléphone, cliquez sur la petite touche rouge dans le coin droit du téléphone. Vous pouvez également cliquer sur l'icône montrant une main tournée vers l'arrière : elle apparaît quand le curseur passe sur une zone extérieure au téléphone.

Vous pouvez acquérir d'autres équipements standard pour la bonne marche de votre enquête :

Insigne – Votre identité est matérialisée par votre insigne FBI. Il va vous permettre d'accéder à des zones normalement interdites et il faudra le présenter aux personnes que vous désirez interroger.

Révolver – Votre arme est un pistolet automatique Sig Sauer P226 9mm. Ne l'utilisez qu'en cas d'absolue nécessité. Tout usage illégal ou abusif de votre arme pourrait occasionner des poursuites ou le licenciement immédiat du FBI.

Menottes – Modèle standard. Tout comme avec votre arme, n'utilisez cet objet qu'avec discernement.

Kit pour rassembler les pièces à conviction – Sert à rassembler et à transporter les pièces à conviction qui devront ensuite être remis à un laboratoire criminel agréé par le FBI, pour examen.

Le vieux Manuel

Passe-partout – Modèle standard. Un ordre de perquisition doit être obtenu dans certains cas avant d'utiliser le passe-partout pour accéder à un lieu précis.

Appareil photo – Modèle standard, vous pouvez vous en servir à n'importe quel moment. Cet appareil va interagir avec les postes de travail du Bureau détaché et de votre appartement pour vous permettre de visualiser les prises (voir la section Poste de travail). La mémoire de l'appareil contient 24 images numériques à la fois. Lorsque la carte est pleine, il faut décharger les prises de vues afin de libérer de l'espace dans la mémoire de l'appareil.

Lampe de poche – Modèle standard. Vous pouvez régler la luminosité et la portée du faisceau dans le menu Options, section Graphiques.

Jumelles – Modèle standard.

Lunettes infrarouges – Destinées à améliorer la vision nocturne.

Divers – En vous déplaçant d'un endroit à un autre, vous allez recueillir d'autres objets qui seront contenus dans l'inventaire. Certains d'entre eux seront présents pour un certain temps puis jetés après utilisation, d'autres resteront dans votre inventaire jusqu'à la fin de votre enquête. Prenez l'habitude de vérifier régulièrement l'état de votre inventaire.

Poste de travail

Sur votre table de travail au Bureau détaché du FBI et dans votre appartement se trouvent les mêmes ordinateurs vous permettant l'accès aux services d'enquête.

Le Vieux Manuel

NOM/ MOT DE PASSE

Vous devrez entrer votre nom et votre mot de passe pour pouvoir accéder aux services de n'importe quel poste de travail. Comme il s'agit d'un service en ligne, il vous faudra également entrer votre mot de passe (SHILOH). Lorsque vous aurez demandé l'information dont vous avez besoin, appuyez sur la touche Entrée ou cliquez sur CONNECTER pour accéder aux services de la criminalité informatique. Choisissez l'une des options suivantes en cliquant sur la boîte correspondante à gauche de l'écran :

ING

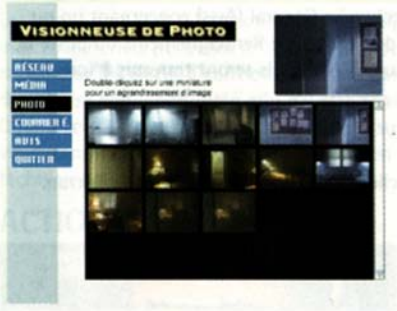
L'accès au réseau d'intelligence ou ING représente la source centrale de renseignements du Bureau. Les agents peuvent vérifier des informations sur le passé des individus, rechercher des informations correspondant aux plaques minéralogiques et retrouver des numéros de téléphone au moyen de l'ING. Le texte de la demande doit être tapé dans la boîte sous CATEGORIE DE RECHERCHE, puis la catégorie doit être sélectionnée parmi différentes propositions : NOM, NUMERO DE TELEPHONE ou NUMERO DE CARTE GRISE. Si vous recherchez un nom ou un numéro de plaque minéralogique, il faudra choisir parmi les bases suivantes : Citoyen, FBI, Gouvernement/Armée, Application de la loi, Criminel, pour entreprendre les recherches dont les résultats seront donnés. Lorsque tous les renseignements pour une recherche auront été fournis, appuyez sur RECHERCHER pour initier la question. Les résultats de la recherche seront alors présentés, s'il y en a. Ils pourront alors être envoyés par courrier électronique en cliquant sur FAIRE SUIVRE (voir section courrier électronique ci-dessous).

MÉDIA

Les agents peuvent accéder à un Index Média à l'aide duquel il pourront rechercher de nombreux sujets relatifs à son enquête. Il faut tout d'abord taper un mot-clé dans la boîte intitulée Recherche par mot-clé au sommet de l'écran. Puis cliquez sur RECHERCHER pour faire votre demande. Les résultats de vos recherches, s'il y en a, apparaîtront dans la boîte au milieu de l'écran. Ces résultats peuvent également être envoyés par courrier électronique en cliquant sur FAIRE SUIVRE à côté de la boîte de RECHERCHER.

Le Vieux Manoir

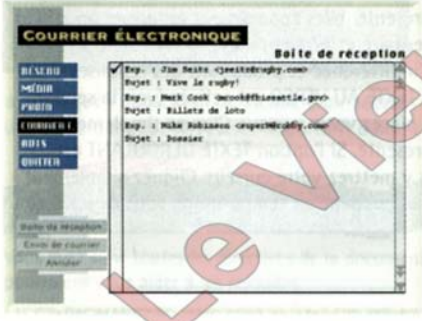
VISIONNEUSE DE PHOTO



La visionneuse de photo, quand elle est utilisée avec l'appareil photo numérique, permet aux agents de décharger les photographies prises sur le terrain et de les stocker pour les visionner. Après avoir pris les photos avec l'appareil, pénétrez dans cette section et cliquez sur TELECHARGER. (Note : cette touche ne s'éclaire pas s'il n'y a pas de photos dans la mémoire de l'appareil.) L'étape suivante vous permet d'agrandir les prises de vue pour plus de détails, en cliquant sur la photo miniature désirée. Vous pouvez également annuler/effacer la photo agrandie en cliquant sur SUPPRIMER.

Vous pouvez également disposer d'une visionneuse vous permettant d'examiner des prises de vues provenant d'une vidéo en cliquant sur la touche VIDEO.

COURRIER ÉLECTRONIQUE



Tout au long d'une enquête, vous enverrez et vous recevrez du courrier électronique. Le courrier reçu peut être lu dans la section courrier électronique des Services de Renseignement du poste de travail. Cliquez simplement sur COURRIER-E à gauche de votre écran. Le courrier reçu sera à disposition dans BOITE DE RECEPTION au centre de l'écran. Cliquez sur le courrier que vous voulez lire. Si vous désirez l'effacer, cliquez sur ANNULER. Vous pouvez aussi retourner à l'écran principal du courrier électronique en cliquant sur la BOITE DE RECEPTION.

Le courrier sortant doit être initié à partir de la section du poste de travail contenant l'information que vous désirez envoyer. Appuyez sur ENVOI DE COURRIER pour rédiger le courrier.

Cliquez sur A ou CC pour faire apparaître l'écran contenant votre carnet d'adresses. Choisissez un destinataire dans la liste en cliquant dans son adresse, puis cliquez à l'extérieur de la liste pour fermer l'écran. Appuyez sur ENVOYER pour envoyer votre courrier.

Chacune des boîtes de votre courrier électronique possède des barres situées à droite sur lesquelles on peut cliquer pour voir des informations qui ne se trouvent pas sur l'écran.

Le vieux manuel

AVIS

Votre enquête vous amènera peut-être à envoyer un Avis de Recherche Général (Avis) concernant un ou plusieurs individus. Appuyez sur ARG pour ouvrir cette section de Services de Renseignements du poste de travail. Ces avis apparaîtront en format normal et en cliquant sur ENVOYER, ils seront transmis à tous les services concernés.

QUITTER

Pour quitter les services de renseignement du poste de travail, cliquez sur QUITTER à gauche de l'écran.

ICONES

SENTIMENTS

Les icônes de sentiments permettent à l'agent d'introduire une réponse émotionnelle à la situation présente. Elles apparaissent en bas et au milieu de l'écran, au-dessus de l'inventaire et peuvent varier de la colère à la passivité, de l'amusement à l'indifférence et produiront des réponses différentes en fonction de vos interlocuteurs. Si votre option TEXTE AU VERSO est activée (voir la section Options), vous aurez une description de l'icône quand vous y placez votre curseur. Cliquez simplement sur l'icône pour intégrer la réponse émotionnelle à la situation présente. Si l'option TEXTE DEROULANT est activée (voir section Options), l'icône sera décrite quand vous y mettrez votre curseur. Cliquez simplement sur l'icône pour la faire agir. Ces icônes apparaissent sur l'écran pendant un temps limité, vous devez donc faire votre choix rapidement.

SUGGESTIONS

Les icônes de suggestions représentent certains faits, preuves, idées que vous rencontrerez au cours de votre investigation. Après avoir entamé une conversation, ces icônes apparaissent dans le coin gauche en haut de l'écran. Une icône de suggestion peut être activée en cliquant dessus si vous n'avez qu'une seule personne en face de vous à ce moment, ou elle peut être glissée sur un personnage donné si vous êtes avec plusieurs personnes. Il est souvent nécessaire d'activer les icônes de suggestions pour faire progresser votre enquête.

Le Vieux Manuel

PIÈCES À CONVICTION

Les icônes de pièces à conviction servent à apporter les indices matériels (recueillis à l'aide du kit pour rassembler les pièces à conviction) au laboratoire d'expertise criminelle agréé afin d'y être analysés. Quand vous arrivez au laboratoire, cliquez sur l'icône et vous transmettrez ainsi la pièce à conviction au technicien de service.

ACTIONS

Les icônes d'actions apparaissent la plupart du temps quand l'intuition artificielle est activée, mais il arrive aussi qu'elles apparaissent toutes seules. Elles se montrent dans le coin inférieur droit de l'écran, au-dessus de l'inventaire et peuvent être activées, si vous le désirez, en cliquant dessus avec la souris. Les icônes d'actions vous présenteront un clip vidéo de l'action qui sera réalisée si vous amenez le curseur dessus. Quand l'intuition artificielle a provoqué l'apparition de l'icône (voir section Intuition Artificielle), cette icône représente habituellement un indice qui peut se révéler important dans la suite de votre enquête.

Assistance technique

Vous avez suivi toutes les directives de la documentation, mais vos problèmes persistent. Voici quelques conseils qui pourraient vous aider à les résoudre.

LISEZ BIEN CETTE RUBRIQUE AVANT DE NOUS APPELER

Il existe aujourd'hui des milliers de PC aux configurations différentes, et des milliers de logiciels et de périphériques.

Il vous FAUT obtenir les informations suivantes auprès du fabricant de votre PC (en particulier les informations des lignes en caractères gras 3 à 5) ou dans sa documentation AVANT d'appeler notre service Consommateurs :

1. Le cas échéant, le message d'erreur qui s'est affiché au moment où a lieu le problème
2. Les spécifications techniques de votre machine :

- **Marque et vitesse du processeur**
- **Quantité de mémoire RAM**

Le Vieux Manuel

- **Marque et vitesse du lecteur de CD-ROM**
- **Marque de la carte son**
- **Marque de la carte vidéo**
- **Taille du disque dur et quantité d'espace libre**
- **Version du gestionnaire DirectX (pour les jeux sous Windows 95 seulement, consultez la rubrique "DirectX")**

(Reportez-vous à la rubrique intitulée "Pour obtenir les informations nécessaires")

Pour obtenir des solutions, codes et astuces des jeux Electronic Arts, composez le 08 36 69 75 25 (2.23FF/mn). Le Service Consommateurs d'Electronic Arts France est ouvert au 04.72.53.25.00 du lundi au jeudi de 9h00 à 18h00 et le vendredi de 9h00 à 17h00. Vous pouvez également le contacter par courrier à l'adresse suivante :

Electronic Arts France, Centre d'Affaires Télébase, 4 rue Claude Chappe, 69771 Saint Didier au Mont d'Or Cedex

POUR OBTENIR LES INFORMATIONS NÉCESSAIRES

UTILISATEURS DE WINDOWS® 95, WINDOWS® 98

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur **Poste de travail.**
2. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur **Propriétés.**
3. L'écran d'information vous indiquera la quantité de mémoire **RAM** dont vous disposez et la marque du processeur, par exemple Intel, Cyrix ou AMD.

Remarque : Windows 95 ne détecte pas toujours le processeur Cyrix et peut le désigner comme un 486.

4. Maintenant, cliquez sur **Gestionnaire de périphériques.**
5. Cliquez sur le symbole **"+"** pour les périphériques concernés :

- Lecteur de CD-ROM
- Cartes graphiques
- Contrôleurs son, vidéo, jeu

Vous pourrez connaître ainsi la marque ou la désignation exacte de ces périphériques.

6. La vitesse du processeur s'affiche en haut à gauche de l'écran quand on lance l'ordinateur, par exemple 166 MHz. Notez bien ce chiffre.
7. Faites un double clic gauche **"Poste de travail"** puis agrandissez l'écran.
8. Faites un clic gauche sur le disque dur **(C:\)** pour voir de combien d'espace libre vous disposez et la taille totale du disque dur. Ensuite, fermez toutes les fenêtres.

Le vrai Manuel

POUR LE CONTACTER EN LIGNE :

ADRESSE E-MAIL : fr-support@ea.com

ADRESSE INTERNET : visitez notre site à l'adresse http://www.ea.com

FTP : un site FTP est disponible à l'adresse ftp.ea.com

Fox Web site : si vous avez une connexion Internet, consultez le site Fox Interactive à l'adresse suivante : www.foxinteractive.com et sélectionnez la rubrique Tech Support.

Les 3 derniers sites sont exclusivement en anglais. La solution complète est disponible au 08 36 69 75 25 (2,23 FF/min)

FOX INTERACTIVE

Producteur :	Gary Sheinwald
Producteur Associé :	Luke Letizia
Assurance Qualité Directeur :	Mike Schneider
Testeur en chef :	Michael Dunn
Testeurs :	Eric Asevo, Peter Cesario, Jennifer Kelly, Erik Larson, Allyson Lund, Bruce Maksin, Chris Miller, Paul Pawlicki, Harish Rao, Theresa Rizzo, Victor Rodriguez, Seth Roth, Elizabeth Strozewski, Sung Yoo, Tim Tran

DISTRIBUTION (PAR ORDRE D'APPARITION)

Dana Scully	Gillian Anderson
Fox Mulder	David Duchovny
Craig Willmore	Jordan Lee Williams
Mark Cook	James Lynch
Walter Skinner	Mitch Pileggi
Armistead Shanks	Sean Griffin
Mère	Suzanne McGaffey
Enfant	Zoe Warner
Réceptionniste du motel	Lisa Estridge Gray
James Wong	Robert Lee
NSA N°1	Nick Eldridge
NSA N° 2	Richard W. Daley
John Amis	Reginald A. Jackson
Pendrell	Brendan Beiser
Mendoza	Nick Granado
Stearns	Chuck McQuary
Arley	Mark Farrell
Mary Astadourian	Paige Witte
Capitaine du port	John Gilbert
Joan Truitt	Lauren Tewes
Homme à la brosse	Eli Lockwood
Dr. Rauch	Randy Hoffmeyer
Homme à la cigarette	William B. Davis
Smolnikoff	Ted D'Arms
X	Steven Williams
Dr. McIntyre	Jimmi Parker
Sans abri	Clifford Paul Fetters
Frohike	Tom Braidwood
Byers	Bruce Harwood
Langly	Dean Haglund
Colonel Wallace	Wally Dalton
Gardien responsable	Harris Smith
Hommes de la NSA	Brad Curtis, Steve Keller, Brian Kilcup, Whitey Shapiro, Joe Willis, Jr.
Jolie femme	Laurel McConnell
Gardes de la base aérienne	Alvin Castle, David Oppenheim, Raymond J. Reehill

PRODUCTION

Producteur exécutif	Halle Eavelyn
Producteur	Phil Peters
Metteur en scène	Greg Roach
Conception de l'histoire	Chris Carter
Montage de l'histoire	Frank Spotnitz
Ecrivains	Richard Dowdy, Greg Roach
Conception du jeu	Cassandria Blackmore, Paul Hiaumet, Phil Peters, Greg Roach
Directeur de la photographie	Jon Joffin
Concepteur de la production	Phil Peters
Musique	Paul Hiaumet, Mark Snow
Directeur de la production	J. Daniel Dusek
Coordinatrice de la production	Heather K. Murphy
Coordinatrice des rôles	Jayma Cohn
Assistants de production	Phil Hadler, Basilio Holder
Stagiaires de production	Irene Barnett, Carmen Best, Patti Guarino, Christopher Revon, Yvonne Walker

Le Vieux Manuel

PREMIÈRE ÉQUIPE

Première assistante à la mise en scène — Wendi Lampassi
Deuxième assistant responsable à la mise en scène — Jonas Batt
Deuxième assistant à la mise en scène — Darin Mercado
Assistant de la production — Rylee Newton
Assistante de M. Duchovny — Katherine Durish
Stagiaire plateau — Jeff Carpenter
Directrice artistique — Jeanne Franz
Décorateur de plateau — Michael Moran
Coordination de la section artistique — Michelle Daniels
Responsable habillage plateau — Timothy D. Whidbee
Habilleurs — Natalie Beauchene, Brady J. Condit, Dan Crow, Catherine Kent, Rebecca Roch, David Shadle
Habilleuse plateau — Rachel M. Thomson
Supervision du scénario — Rebecca DeGeorge, Tina Frolund, Jennifer Hinkey
Conception des costumes — Lisa Kohl
Supervision de la garde-robe — Sarah Isakson
Assistante de la garde-robe — Julie Puterman, Kari Rittenour, Sally Roberts
Chef accessoiriste — Kathleen Kasinger
Assistant du chef accessoiriste — Robert Leisle
Accessoiristes — Jennifer Hunt, Joyce McAndrews, Gretchen Warthen
Régisseur — Peter Allen
Assistante du régisseur — Maggie Bassetti
Assistantes — Annette Hawley, Leanna Alicee Redmond, Brook Simmons, Somsy Vejsiri, Sarah Wright
Responsable coiffure et maquillage — Omi
Assistants coiffure et maquillage — Shelley Clark, Robin I. Knutson, Carolynn Weast
Coiffure pour M. Duchovny et Mme Anderson — Laverne Basham
Maquillage pour M. Duchovny et Mme Anderson — Anji Bemben
Maquillages effets spéciaux — Michael Christ
Opérateur caméra — Mark L. Anderson
Premier assistant caméra — Ross Howsmon
Deuxième assistant caméra — Marne Cohen, Mami Morisaki
Assistants caméra — Derek Hay, Mike McIntyre
Chef éclairage — Giovani Lampassi
Eclairagiste — Eric Pine Mountain Moore
Electriciens — Michael Baird, Mark Canniff, Steve Colgrove, Cole Drumb, Scott Harbine, Chad Harrison, Michael LePard, Kevin T. OiConnell, Myron Partman, Laura Chanel Reynolds, Mark Simon, Scott Todd, Martijn Veltman, Charlie Waldron
Assistant matériel — Jon LaFollette
Matériel — Lance iBrazili Robinson
Assistants — Craig Bilodeau, Jeff Carpenter, Tony Ghiglione, Petey Johnson, Kirk Miller, Caleb R. Nelson, Jimmie R. Owens
Echafaudages pour l'éclairage — James O. Rosel
Responsable matériel échafaudage — David C. Darrow
Equipe échafaudage — Keith Bronsdon, Kathryn Burbank, Lisa Gates, George Hicks, Chris Kovalski, Erik Loysen, Robert Platt, Daniel Reyes
Coordination effets spéciaux — Michael Christ
Pyrotechnicien — Mark McDaniel
Assistants effets spéciaux — James Etue, Tony Guaranscio, Brian Puterman
Coordination cascades — David Boushey
Cascadeurs — Ian Boushey, Steve Curran, Ron Garner, Jolene Hjerleid, Eric Michael Johnson, Robert McDougal, Bill Shaw, Kerry Skalsky, Bill Whittaker
Directeur de la distribution — Halle Eavelyn
Assistant distribution — Darin Mercado
Coordination des transports — Dan Fisher
Responsable des transports — Jon R. McCarthy
Chauffeurs — Virgil Dosher, Keith Dosher, David Guppy, Ron King, Sharon McCarthy, Sherri L. McCarthy, Joel McCarthy, William R. Powell, Joe Soleberg, Bob Sullivan, John Wolfe
Coordination de la construction — Kenneth J. Berg
Chef d'équipe construction — James Foley
Responsable décors — Lisa Bellero
Décorateurs — Dean Hitchcock, Michael Stencil, Catherine Trzybinski, Nick Worsfold
Charpentiers/Menuisiers — Robin Cady, John Wayne Cyra, Alex Danilchik, Wayne Foster, Catherine Kent, Jeffrey Kohl, Norm Spencer, Martin Thrussell
Ingénieur du son — Paul Hiaumet
Opérateur micro — Mickey McMullan
Assistants son — Terri Eberlein, Candace Schecter
Stagiaire son — Morgan Kohler
Remplaçants — Craig Gatch, Eero Johnson, Jenifer OiShields, Robert Shane Srogi, Jason Webber
Equipe médicale — Douglas Dahl, Fred Jaross, Peter Knudson, Todd Q. Smith
Sécurité — Future Security Services
Restauration — Premiere Catering
Services de transport — Sandra MacLean

DEUXIÈME ÉQUIPE

Directeur de la photographie — Theodor Angell
Assistante du directeur — Sandra Hunter

LeVieuxManu

Supervision du scénario	Cedric A. Prim, Natalie Beauchene
Accessoiriste	Shawn Connaway
Régisseur de plateau	Maggie Bassetti
Assistante de plateau	Leanna Alicee Redmond
Assistant caméra	Paul Zommers
Chefs éclairage	Bjorn Boisen, Krist Hagar, David K. Potter
Eclairagiste	Matthew Quinn
Assistants éclairage	Matt Baker, Keith Bronsdon
Restauration	Christine's Catering
Services de transport	Helen Morgan

EQUIPE DE VANCOUVER

Chef éclairage	Paul Slatter
Eclairagiste	Jeff O'Brien
Responsable matériel	Ryan Monro
Assistant matériel	Herb DeWaal

MONTAGE

Responsable montate	Greg Roach
Coordination montage/monteur	Kara Costa
Montage technique	Jeni Sadler
Assistants montage	Eric Anderson, Laura Clemons, Derek Dexheimer, Scott Harbine, Katy O'Kelley Joyner, Matthew Lease, Brandon McWhorter, Mark OiConnell, Jason VandenBerghe
Stagiaires montage	John Joseph Kniffen III, Frazier Mills, Misumi Tanaka

PROGRAMMATION LOGICIELS

Responsables programmation	Pete Isensee, Melanie McClaire
Ingénieurs programmation	Derek Rhys Creech, Matthew Lease, Alex Smits, Patricia Snow, Jason VandenBerghe
Directeur des finances	Joseph Kim
Assistant financier	Virginia "Ginny" Apicella, Maggie Bassetti
Amélioration programmation	Geoffrey P. Coco
Programmeur Installation Windows	Charles Egerton
Programmeur Installation Mac	James Scott Mitchell
Test utilisateur	Paul W. Taylor
Assurance qualité	Kalindi Adler, Dane Doerflinger
Conception VirtualCinema	Greg Roach
VirtualCinema Archictecture 3.0	Pete Isensee, Melanie McClaire
Directeur de réseau	Joseph Kim
Sous-titres	Carl Mollnow II, Christa Wells
Programmeur	Aaron Halon

GRAPHISMES

Responsable graphismes	Cassandria Blackmore
Graphiste	Aaron Halon
Assistants graphistes	Elaine Mattson, Aaron McQ, Sun Kim, Christine Lee, Cynthia Sowder
Mise en pages	Aaron Halon
Stagiaires graphismes	Raif Copeland, Robert Corbett, Jarret Katter, Anton Korshunov, Robert Shane Srogi

COMPTABILITÉ

Comptable de la production	Deborah L. Rathbone
Assistante comptable	Helen Dusek
Comptables	Suzan Kearns, Carmen Swannack

LES PRODUCTEURS TIENNENT À REMERCIER :

Mary Astadourian, Heike Brandstatter, Tracy Elofson, Lou Eske, R.W. Goodwin, Ken Hawryliw, John Loose, Loren Luke, Paul Rabwin, La ville de Seattle, La ville de Tacoma, IATSE Local: 488, IATSE Local: 600, Mercer Island Travelodge, Northwest Railway Museum, Pacific Grip Et Electric, SCCC Maritime Training Center, Teamsters Local: 174, Washington State Film Office
Producteur exécutif pour Fox Interactive: Paul Provenzano

LES ENTREPRISES SUIVANTES ONT GÉNÉREUSEMENT MIS LEURS PRODUITS À DISPOSITION POUR LA CRÉATION DE CE JEU :

Adobe Systems Incorporated, Apple Computer, Inc., Arboretum Systems, Aureal Semiconductor, Automedia, Inc., Borland International, Inc., Claris Corporation, CodeWarrior by Metrowerks, Compression Technologies, Inc., DigiDesign, Inc., Digital Marketing International, Dolby Laboratories, Inc., Equilibrium, Fractal Design Corporation, Fuji Photo Film U.S.A., Inc., Hewlett-Packard Company, The Hollywood Edge, IBM, Iomega Corporation, Macromedia, Inc., MicroQuill Software Publishing, Inc., NEC Electronics, Inc., NuMega Technologies, Inc., Opcode Systems, Inc., Production Magic, Inc., Radius, Inc., RCA, Sennheiser electronic, Sorenson Vision, Inc., Strata, Inc., Synchro Arts Limited, Terran Interactive, Inc., Wacom Technology Corporation, Wall Street Custom Clothiers, Seattle. Apparition de Moon avec l'aimable autorisation de Wise ink Records et Gino Rasco.

GARANTIE LIMITÉE ELECTRONIC ARTS

GARANTIE – Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support, sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de l'achat. Le programme logiciel Electronic Arts et le manuel correspondant sont vendus "en l'état", sans garantie expresse ou implicite de quelque nature qu'elle soit, et Electronic Arts ne sera pas tenue pour responsable des pertes ou dommages quelconques résultant de l'utilisation de ce programme. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours de réparer ou remplacer, selon son appréciation, et sans frais supplémentaire, tout produit logiciel Electronic Arts retourné en port payé, accompagné de la preuve d'achat, à son service Garantie. Cette garantie s'applique uniquement aux produits ayant subi une usure normale. Elle n'est pas applicable et est déclarée nulle et non avenue, dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive, d'un mauvais traitement ou d'une négligence.

LIMITATIONS – Toutes garanties implicites applicables à ce produit logiciel, comprenant les garanties de commercialisation et d'adaptation à un but particulier, sont limitées à la période de quatre-vingt-dix (90) jours décrite précédemment. En aucun cas Electronic Arts ne pourra être tenue pour responsable des dommages spéciaux, indirects ou consécutifs résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement de ce produit logiciel Electronic Arts. Ces termes et conditions n'affectent ni ne préjudicient les droits statutaires d'un acquéreur dans le cas où ce dernier est un consommateur acquérant des marchandises dans un but autre que leur commercialisation.

RETOUR APRÈS LA GARANTIE

Pour faire remplacer des supports endommagés après expiration de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD à l'adresse mentionnée ci-dessous. Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un chèque, un eurochèque ou un mandat de 100 FF par CD ou 200 FF par jeu de CD (2 ou plus), libellé à l'ordre d'Electronic Arts ainsi que la preuve d'achat.

Electronic Arts France, Service Consommateurs, Centre d'Affaires Telébase, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex.

"The X-Files"™ ©1998 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés. "Twentieth Century Fox", "Fox" et leurs logos associés sont des propriétés de Twentieth Century Fox Film Corporation. VirtualCinema 3.0 est protégé par le brevet U.S. 5,692,212. D'autres brevets sont en demande. HyperBole Studios®, VirtualCinema®, et Artificial Intuition™ sont des marques déposées de HyperBole Studios. Musique composée par Mark Snow, publiée par T C F Publishing, Inc. (ASCAP). Avec l'aimable autorisation de Twentieth Century Fox Film Corporation. Windows et Microsoft sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Macintosh est une marque déposée de Apple Computer, Inc. QuickTime et QuickTime Logo sont des marques déposées utilisées sous licence. Développé avec NeoAccess : ©1992-1997 NeoLogic Systems, Inc. Parties de ce programme ©1991-1997, Compuware, Inc. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Lesuxmanuels

NOTES

Distribué par:

"The X-Files"™ & © 1998 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés. © 1998 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés."Twentieth Century Fox", "Fox", et les logos associés appartiennent à Twentieth Century Fox Film Corporation. Virtual Cinema 3.0 est protégé par le brevet 5692.212 et autres brevets en vigueur. Hyperbole StudiosÆ , Virtual CinemaÆ et Artificial Intuition™ sont des marques commerciales américaines d'Hyperbole Studios. Musique composée par Mark Snow. Publiée par TCF publishing, Inc (ASCAP) avec l'aimable autorisation de Twentieth Century Fox Film Corporation. Windows est une marque commerciale et Microsoft est une marque déposée de Microsoft Corporation. QuickTime et le logo Quick Time sont des marques commerciales utilisées sous licence. Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.